La República
Nº 1. Martes, 29
de febrero del 2000

la revista POKÉMON™

Pikachu-mania

Meowth te lee la mente

¡ATRAPALA YA!

© 1995,1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

la revista

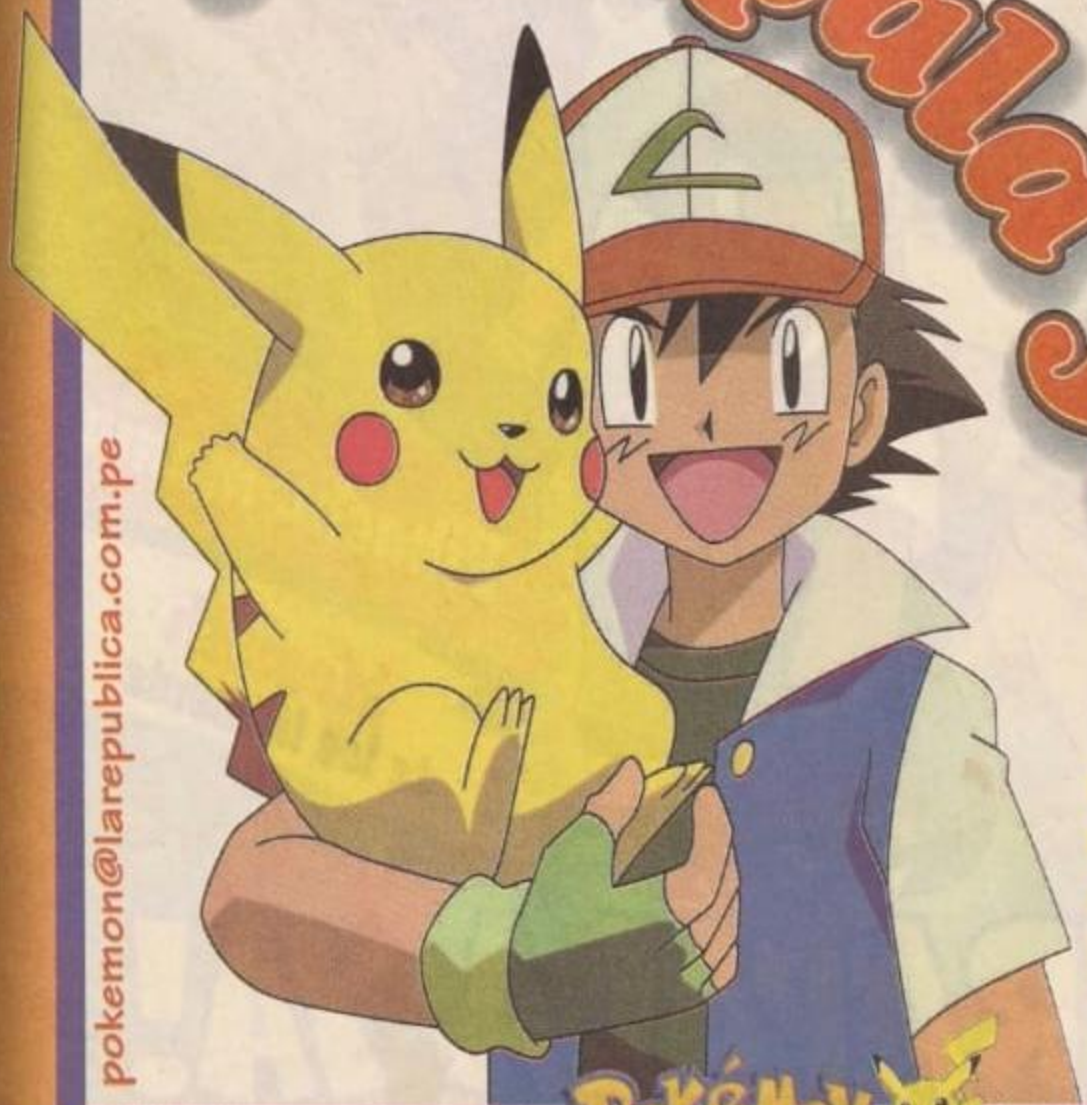
Pokémon

Gotta catch 'em all!

¡Atrápala ya!

Pokémon, la revista aparece hoy, como salida de una pokebola, para que tú participes de la emocionante aventura Pokémon, de la mano de Ash y su carismático Pokémon Pikachu, quienes tendrán que mostrar todos sus conocimientos para capturar la mayor parte de las 150 increíbles mascotas Pokémon. En el camino encontrarán muchos obstáculos, entre ellos el malvado equipo Rocket, pero gracias a su convicción ganadora y la valiosa ayuda de la hermosa Misty lograrán salir adelante.

¡Vive una aventura redonda con Ash, Pikachu y sus amigos (y enemigos) con esta sensacional revista!



Todas las imágenes de esta revista pertenecen a **Nintendo**

Director de La República
Gustavo Mohme Llona

Editor de Pokémon, La Revista
Jaime Asián D.

Diseño y diagramación
José Olaya M.

Amenidades
Eduardo Ribeyro

Edición gráfica
Chopper

Color
Orlando Arauco

pokemon@larepublica.com.pe

Lyrics

Gotta catch'em all!!

(Canción de apertura)

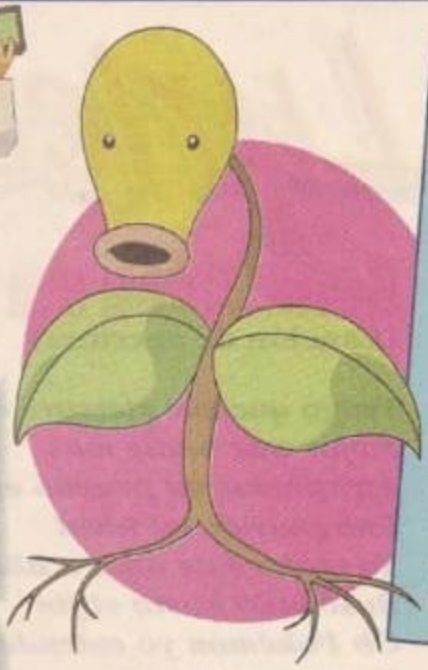
Tengo que ser siempre el mejor
Mejor que nadie más
Atraparlos mi prueba es
Entrenarlos mi ideal
Yo viajaré de aquí a allá
Buscando hasta el fin
Oh Pokémon yo entenderé
Tu poder interior
Pokémon
Tengo que atraparlos
Somos tú y yo
Nuestro destino así es
Gran amigo es
En un mundo por salvar
Pokémon
Tengo que atraparlos
Un corazón real
Nuestro valor vencerá
Te enseñaré y tú también
Pokémon
Atrápalos ya
Atrápalos ya
Pokémon!

¿Quién es este Pokémon?

a)Squirtle
b)Meowth
c)Bulbasaur
d)Pikachu
e)Onix
f)Pidgeotto

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

handbook



(Sonia, 7 años, La Molina)

¿Por qué en verano hace calor y en invierno frío?

La Tierra gira alrededor del Sol. El tiempo que tarda en hacerlo es lo que llamamos "año" (365 días y un poquito más). En esta órbita, así se llama el recorrido que hace la Tierra alrededor del Sol, una época del año la parte sur del planeta queda más cerca del Sol, por tanto la calienta más, esas son la primavera y el verano, y en otra queda más alejada, entonces la temperatura baja. En el hemisferio (mitad de la esfera) norte pasa lo mismo, pero a la inversa. Por eso cuando en el sur es verano, en el norte es invierno.

(Willy, 10 años, Callao)

¿En qué año se inventó el fuego?

Amigo Willy, el fuego no se inventó una fecha determinada. A lo largo de la historia los hombres fueron teniendo diferentes relaciones con él hasta que, finalmente, lo controlaron. Se podría decir que el uso del fuego se desarrolló en cuatro etapas. Primero, los hombres lo observaron en las fuentes naturales donde había fuego, como son los volcanes o los árboles ardiendo por la acción de los rayos de las tormentas. En una segunda etapa los hombres consiguieron fuego de sus fuentes naturales y lo usaron para calentarse, para iluminarse y como elemento de protección. Más tarde aprendieron a hacer fuego cada vez que lo necesitaban y, finalmente, llegaron a controlarlo para usarlo en la fundición de metales, cocción de cerámica y muchas otras aplicaciones que significaron nuevos avances y tecnologías para hacer la vida más cómoda.

Los poderes de Meowth

UNO

PIENSA EL NUMERO DE DIAS A LA SEMANA QUE TE GUSTARIA COMER PIZZA

DOS

MULTIPLICALO POR 2

TRES

A ESE NUMERO AGREGALE 5

CUATRO

MULTIPLICALO POR 50

CINCO

SI YA CELEBRASTE TU CUMPLEÑOS ESTE AÑO SUMALE 1749. SI NO LO HAS CELEBRADO, SUMALE 1748

SEIS

AHORA RESTALE LOS CUATRO DIGITOS DEL AÑO QUE NACISTE

SIETE

AHORA DEBES TENER UN NUMERO DE TRES DIGITOS. SI NO ES ASI, REGRESATE Y CHEQUEA TUS OPERACIONES. EL PRIMER DIGITO ES EL NUMERO QUE PENSASTE, LOS DOS SIGUIENTES SON TU EDAD. **¿SORPRENDIDO?**

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

Prueba Maestra

1.- ¿Cuántas evoluciones tiene Eevee?
a) 2
b) 3
c) 4

2.- ¿Cuál es el Pokémon que tiene la cola más fuerte?
a) Slowpoke
b) Slowbro
c) Vaporeon

3.- ¿Cómo se llama el dibujante de Pokémon?
a) Toshihiro Ono
b) Kenichi Sonoda
c) Masakasu Katsura

4.- ¿Cómo se llama el principal rival de Ash?
a) James
b) Brock
c) Gary

5.- ¿Cómo se llama el primer Pokémon evolucionado que obtuvo Ash?
a) Caterpie
b) Pidgeotto
c) Spearow

6.- ¿Cómo se llama la ciudad donde nació Misty?
a) Ciudad Verde
b) Ciudad Celeste
c) Ciudad Azul

7.- ¿Cómo se llama el primer Pokémon boxeador que obtuvo Ash?
a) Hitmonchan
b) Hitmonlee
c) Primeape

8.- ¿Cómo se llaman todas las enfermeras de la serie?
a) Joyse
b) Jessy
c) Jenny

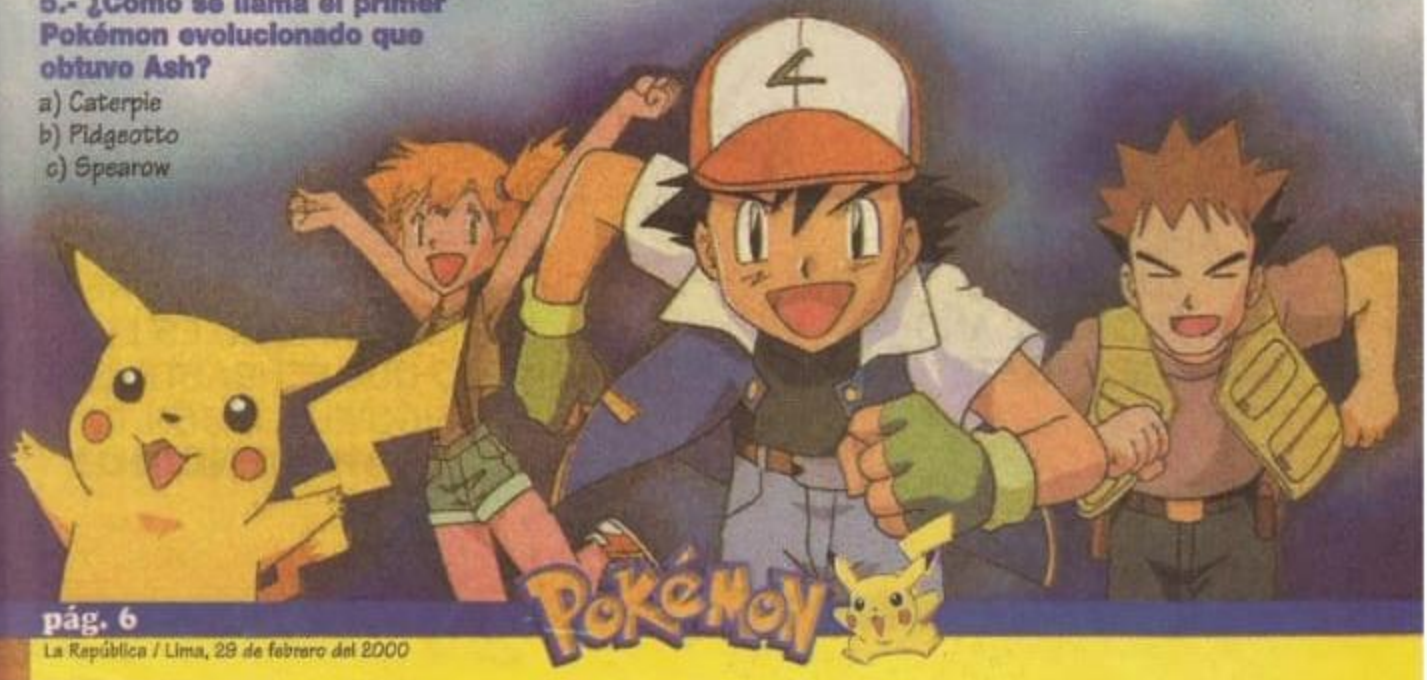
9.- ¿Cómo se llaman todas las policías de la serie?
a) Jenny
b) Misty
c) Joyce

10) ¿Cómo se llama la evolución de Kabuto?
a) Dratini
b) Kabutops
c) Zapdos

EVOLUCION

10 p. Bien hecho, ya eres todo un maestro Pokémon.
9-7 p. Es un buen trabajo, pero aún te falta entrenamiento.
6-4 p. No presumas, es un buen puntaje pero si no te esfuerzas no te convertirás en un buen maestro Pokémon.
3-2 p. Eres sólo un novato, es mejor que entrenes antes de intentar resolver una prueba maestra.
1-0 p. Eres un perezoso, no te has esforzado en nada.

1)B 2)B 3)A 4)C 5)B 6)B 7)C 8)A 9)A 10)B



POKÉDEX

SI QUIERES ATRAPARLOS, CONOCELOS

#1

Nombre: Bulbasaur
Tipo: Semilla
Tamaño: 2' 4"
Peso: 15 lbs.
Descripción: Una extraña semilla fue plantada en su espalda. La planta germina y crece con este Pokémon.
Ataque: Agarre, ataca, gruñe, semilla sanguijuela, enredadera que azota.

#2

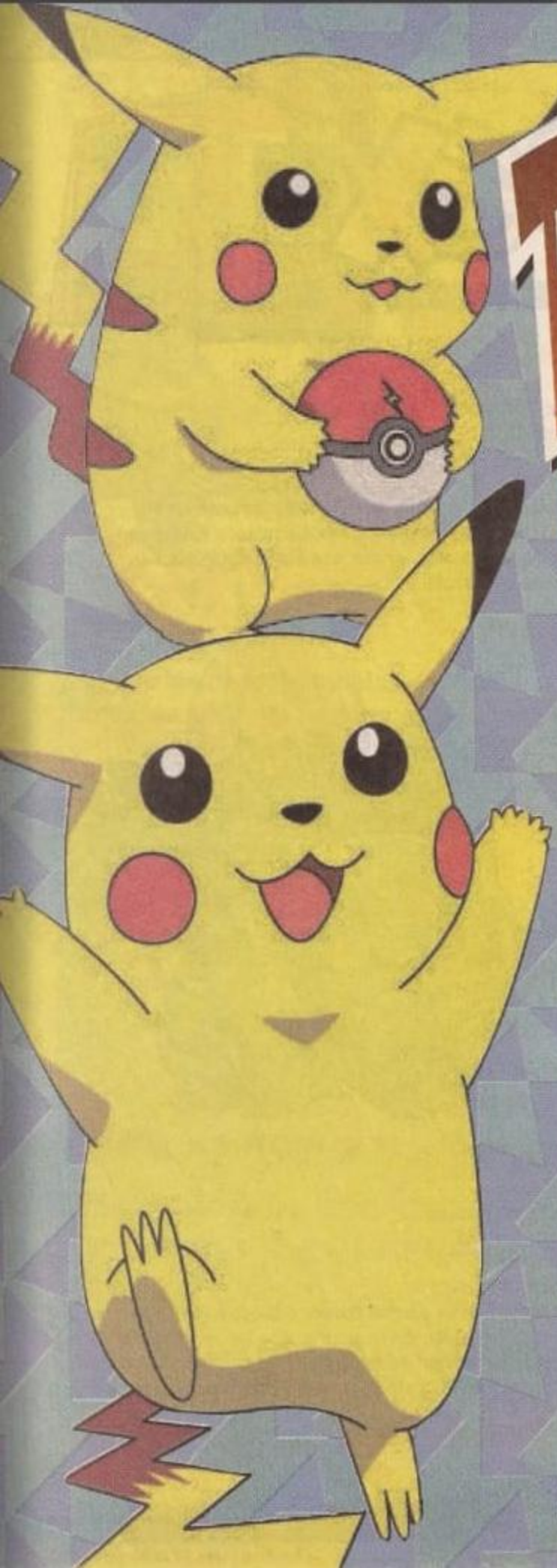
Nombre: Ivysaur
Tipo: Semilla
Tamaño: 3' 3"
Peso: 29 lbs.
Descripción: Cuando la bulba de su espalda crece parece perder la habilidad de pararse en sus piernas traseras.
Ataque: Semilla sanguijuela, enredadera que azota, polvo venenoso, hojas cortantes, etc.

#3

Nombre: Venusaur
Tipo: Semilla
Tamaño: 6' 7"
Peso: 221 lbs.
Descripción: La planta florece cuando está absorbiendo la energía solar. Este permanece en movimiento para buscar la energía solar.
Ataque: Hojas cortantes, polvo para dormir, rayo solar, etc.

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME



PIKA

Full energía

Este simpático pokémon (type mouse) se ha ganado los corazones no sólo de los seguidores de la serie, también de las personas que nunca la han visto. Aquí algunas de las razones que dan los fans de por qué Pikachu es tan especial.

1. Tiene una sonrisa encantadora.
2. Tiene unos ojitos lindos.

Eres fan de Pik

1) Tu color favorito es el amarillo.
2) Tu frase célebre es Pikachu.
3) Piensas en el desastre que sería de Pokémon sin Pikachu.
4) Piensas que Ash no habría atrapado ningún Pokémon sin la ayuda de Pikachu.
5) Piensas que Pikachu es la obra maestra de Toshihiro Ono.
6) Piensas que la serie debió llamarse Pikachu.
7) Tu cuarto está forrado de pósters de Pikachu.
8) Piensas estudiar electrotécnica para ver si puedes crear un Pikachu.
9) Piensas que Pikachu es el único que le da rating a la serie.
10) Piensas que debería crearse el idioma Pikachu.

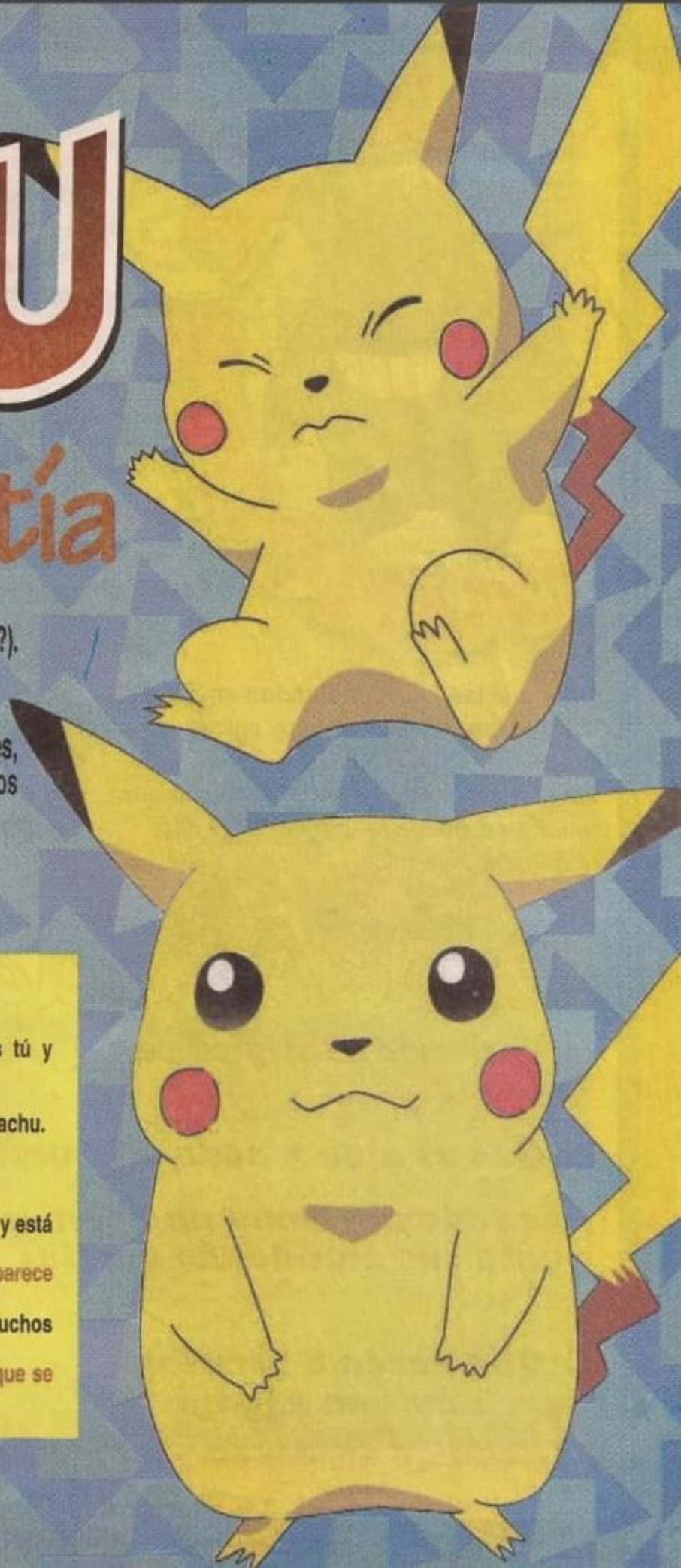
Pok

EAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

CHU

.y simpatía

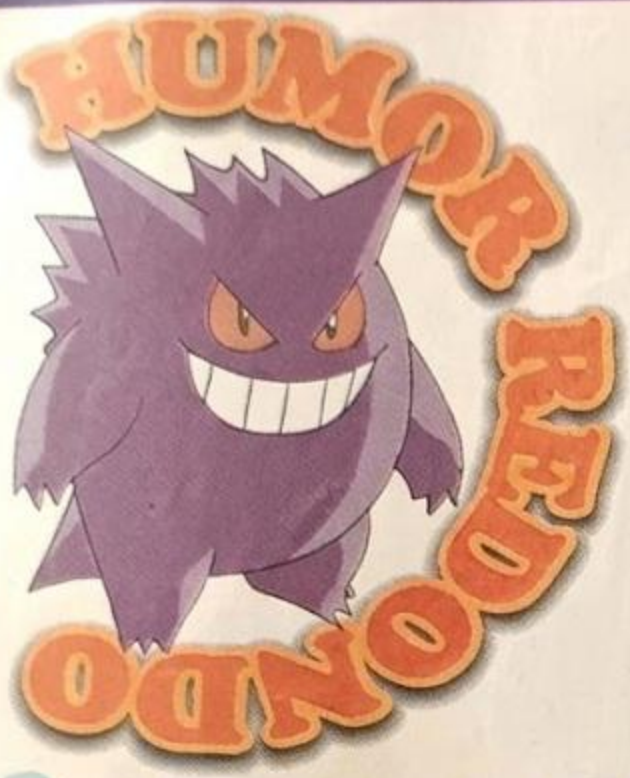
3. Tiene un vocabulario sabio (je, je, ¿Pika Chu?).
4. Es muy gracioso.
5. Es inteligente.
6. No es considerado uno de los más fuertes, pero se da maña para vencer a casi todos los rivales de la serie.
7. Es valiente y decidido.
8. Es el mejor amigo de Ash.



chu cuando...

1) Inventas una historia en la que apareces tú y Pikachu.
2) Creas una web dedicada a Pikachu.
3) Juntas firmas para que se cree el Día de Pikachu.
4) Piensas nombrar Pikachu a tu mascota.
5) Tu apodo es Pikachu.
6) No te pierdes ningún capítulo de Pokémon.
7) Tu computadora tiene la pantalla de Pikachu y está llena de figuras y sonidos de él.
8) Gritas y revientas cohetes cada vez que aparece Pikachu en la pantalla.
9) Grabaste el capítulo en el que aparecieron muchos Pikachu.
10) Fuiste a ver la película de Pokémon el día que se estrenó.

MON pág. 8-9



¿Por qué las hormigas andan en 'fila'?
Porque las 'nike' están muy caras.

Era un señor tan pero tan pequeño que un día se encontró una canica y dijo:
¡¡¡El mundo es mío!!!

Un tomate va al paradero y al rato llega una pera. La pera pregunta al tomate:
-¿Hace mucho que espera?
El tomate contesta:
-No, yo siempre fui tomate.

Un gusanito fanfarrón le pregunta a otro:
-¿Es grande tu casa?
Y el otro le contesta:
-Sí, casi del tamaño de la manzana.

¿Cuál es el colmo de una ballena?
Ir vacía.

¿Qué le dijo un globo a otro globo?
Cuidado con el cactusssssssssss.

Un zorro y un perro vienen manejando y chocan en una esquina. El zorro le dice:
-I'm sorry, y el perro le contesta:
-I'm perry.

ABRAKADABRA

No tienen alas y se van volando.

¿Qué es algo y nada a la vez?

Es redonda como un balón y pasa sus días dando vueltas al sol.

¿Qué hacen 6 turistas peruanos en Afganistán?

R: Las vacaciones- El pez - La Tierra -Media docena

POKÉMON

FAN ARTS

Hola, soy **Kevin Luyo M.**, me fascina Pokémon. Mando saludos para mis amigos del 186, en Comas, y la muchachada (primos). Suerte. Adiós.

Hola, maestros Pokémon, soy **Daniel Enrique Gutiérrez Maldonado,** tengo 8 años y me alegra que La República saque una revista dedicada a Pokémon.

Mi nombre es **Sandra Monge L.** Les comento que me encanta ver Pokémon, aunque a veces no tengo tiempo. Mi Pokémon favorito es Psyduck. Saludos para Renato.

Buenas a todos, me llamo **Edson Lucio Quispe Vargas**, tengo 5 años, y quiero decirles que no he visto una serie mejor que Pokémon. ¡Viva Ash! ¡Viva Pikachu!

Hi, choche, me llamo **Alexandra Patricia Egúa.** estudio en el colegio Santa María Eufraeia, y soy una aúper, archi, ultrafanática de Pokémon.

Poesía Pokémon

Gotta catch 'em all!

En Japón fue creada
esta serie animada
con tanta gente esforzada
que diseñaba y dibujaba

Pikachu es la admiración
de muchos niños del Japón
que con la adoración
perdieron un poco la razón

Satashi Tajiri, el creador,
es como su anime, Pokémon
es grandioso a montón
por su éxito que arrasó

A pesar de los villanos
Jessie, James y el gato,
Ash ha logrado
vencerlos a cada rato

Todos tienen un poder interior,
aunque no lo enseñen por temor
si que a todos causa horror
y para ellos sólo furor

Aunque no sea el más fino
Charmander es el más lindo
con esos ojitos tiernos
y por ese pequeño cuello

Autora: Sonia Lau

© 1995, 1996 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

Sé un maestro Pokémon™

PARTIDA

2

DESCANSA UN TURNO

4 5 TARJETA 7 8

12 YAN KEN PO CON EL DE TU IZQUIERDA POR UN POKÉMON 14 1

11

10

9

TARJETAS

LANZA EL DADO Y TOMA LA TARJETA QUE COINCIDA CON EL NUMERO QUE SALIO

45 44 43 42 41 40

TARJETA

TOMA UN POKEMON DEL PRIMERO DE TU DERECHA

34 33 3

35

47 48 49 50 51

38 37 36

52

53

54 55 TARJETA 57 58 5

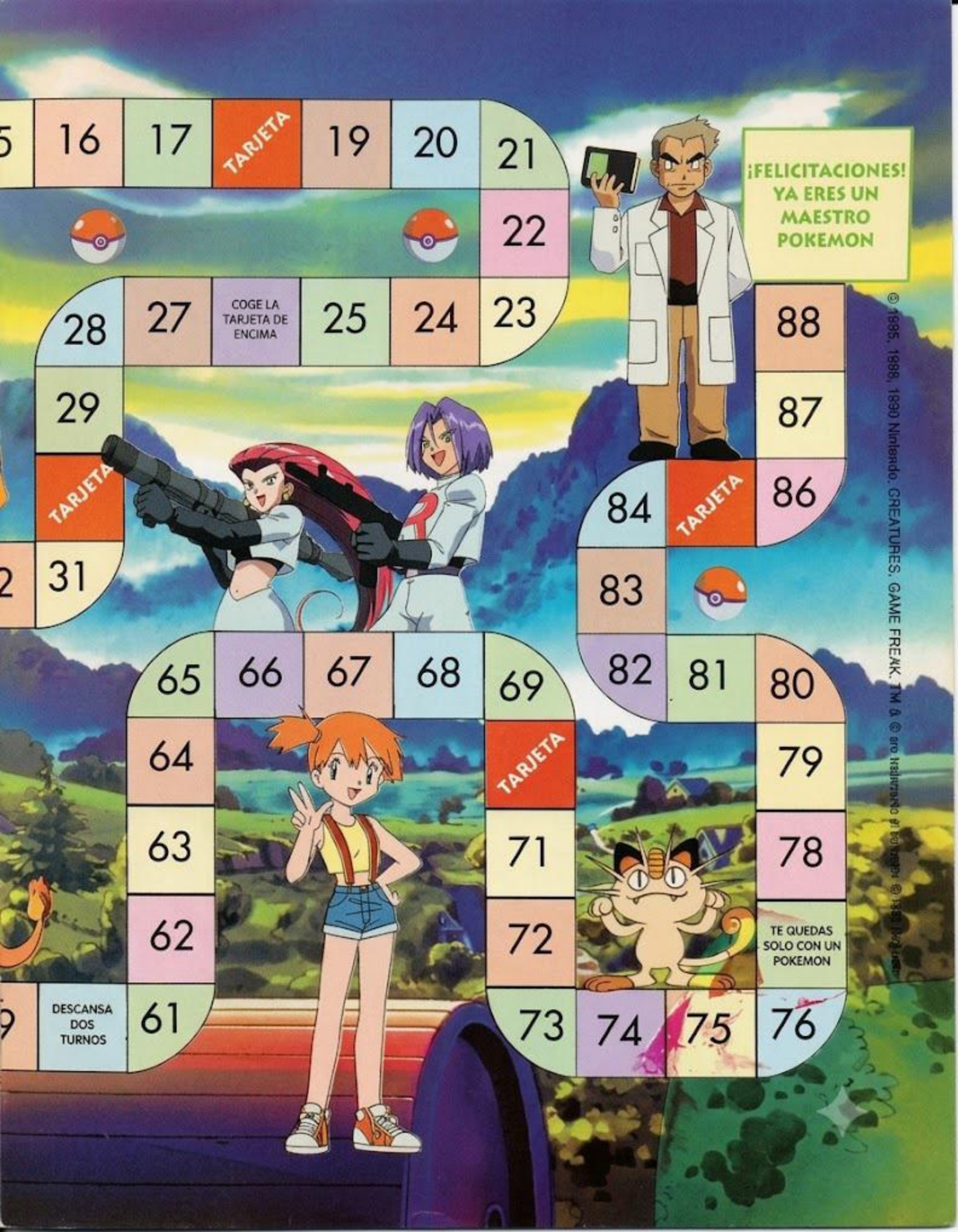
INSTRUCCIONES

1) El juego conelete en llegar a ser un maestro Pokémon, al iguel que Ash. Gege un botón y ponte en el partidor.
2) Le lanza un dado y el que saca mayar puntaje comienza.

CASTIGOS Y PREMIOS

3) Se obtienen de dos formas:
   - Por indicación del casiliero al que uno ha llegado.
   - Por caer en el casiliero que Indica tarjeta, para la cual el jugador tirará el dado y domará la tarjeta con el número que señale. Una vez cumplido el mandato voveró a colocar la tarjete en su eltio.
4) Cuando ganes un Pokémon lo somarán del tabiero donde detán las fichas Pokémos, ei no exsitieran ya fichas tómalo del primer jugador de to carecha que tenga.
5) Las faltas y tarjetas vienen en la página 15.
6) La tarjeta número 6 es *comodín*, la guardarán haeca que no quieros cumplir aiglin castigo.
7) Ganará el que llegue prenero a la meta y tenga más de 3 Pokémon, de lo contrarió vveive a empesar.

FICHAS POKEMON



16
17
TARJETA
19
20
21
22
28
27
COGE LA TARJETA DE ENCIMA
25
24
23
29
TARJETA
31
88
87
84
TARJETA
86
83
65
66
67
68
69
82
81
80
64
TARJETA
79
63
71
78
62
72
TE QUEDAS SOLO CON UN POKEMON
DESCANSA DOS TURNOS
61
73
74
75
76
¡FELICITACIONES! YA ERES UN MAESTRO POKEMON
© 1995, 1998, 1999 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TM & © are trademarks of Nintendo © 1998 Nintendo

Capítulo 1

Pokémon, yo te elijo

(Pokémon I choose you!)

Ash ha decidido con anticipación qué Pokémon lo acompañará cuando comience con sus viajes. Tres niños, quienes empezaron sus viajes antes que Ash, han tomado el Pokémon que él quería. Dentro de la cuarta sobra de la Pokébola, Ash encuentra a Pikachu, un Pokémon raro con la habilidad de sobresaltarse con sus dificultades en algunos momentos, pero no obstante con personalidad eléctrica y poderoso.

Ash y Pikachu emplezan su viaje, pero inicialmente Pikachu no obedecere a Ash. En el curso de sus viajes Ash y Pikachu están atacados por un gran grupo de salvajes arponeros. Durante el ataque Pikachu es seriamente herido y Ash lucha desesperadamente para salvario de más danos. Pikachu responde la preocupación de Ash y se esfuerza con todo el poder que le quedaba repeliendo al grupo con una descarga eléctrica de 100 volltos. De esta manera comienza el viajo y la amistad entre Ash y Pikachu.

La historia de Pokémon empieza con nuestro héroe Ash en su pueblo natal llamado Pallet, donde niños y niñas de 10 años no son sólo elegidos sino alentados para empezar su viaje Pokémon. Los Pokémon son criaturas de varios tamaños y especiales poderes que habitan este mundo, coexistiendo con los humanos. Ash es un joven entusiasta con una insaciable curiosidad Pokémon. Su conocimiento de estas misteriosas criaturas sobrepasa al de la mayoria de sus amigos.

El día que él ha estado esperando llega finalmente; ahora puede empezar su viaje conduciéndose hacia su destino para convertirse en el más grande maestro Pokémon de todos los tiempos. Antes de completar una tarea tan ambiciosa, sin embargo, Ash debe recibir su primer Pokémon del profesor Oak, un investigador que vive en Pallet.

POKÉMON

Sé un maestro POKÉMON

INSTRUCCIONES

© 1995, 1998, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TM & © are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo.

3

TE DIERON UN TIPS Y VAS EN BUSCA DE TU POKEMON. AVANZAS 5 CASILLAS

2

ATRAPASTE DE UN Ggolpe A 3 POKEMON

6

PERDISTE EL RASTRO. TENDRAS QUE ESPERAR UN TURNO

4

EL ENCUENTRO CON EL EQUIPO ROCKET FUE DESASTROSO, PERDISTE TODOS TUS POKEMON

1 Pega ésta y las páginas 12 y 13 en un cartón grueso.

2 Recorta las fichas (10) y tarjetas (6).

3 Sigue las instrucciones de la página 12.

1

FELICITACIONES. ATRAPASTE UN POKÉMON

5

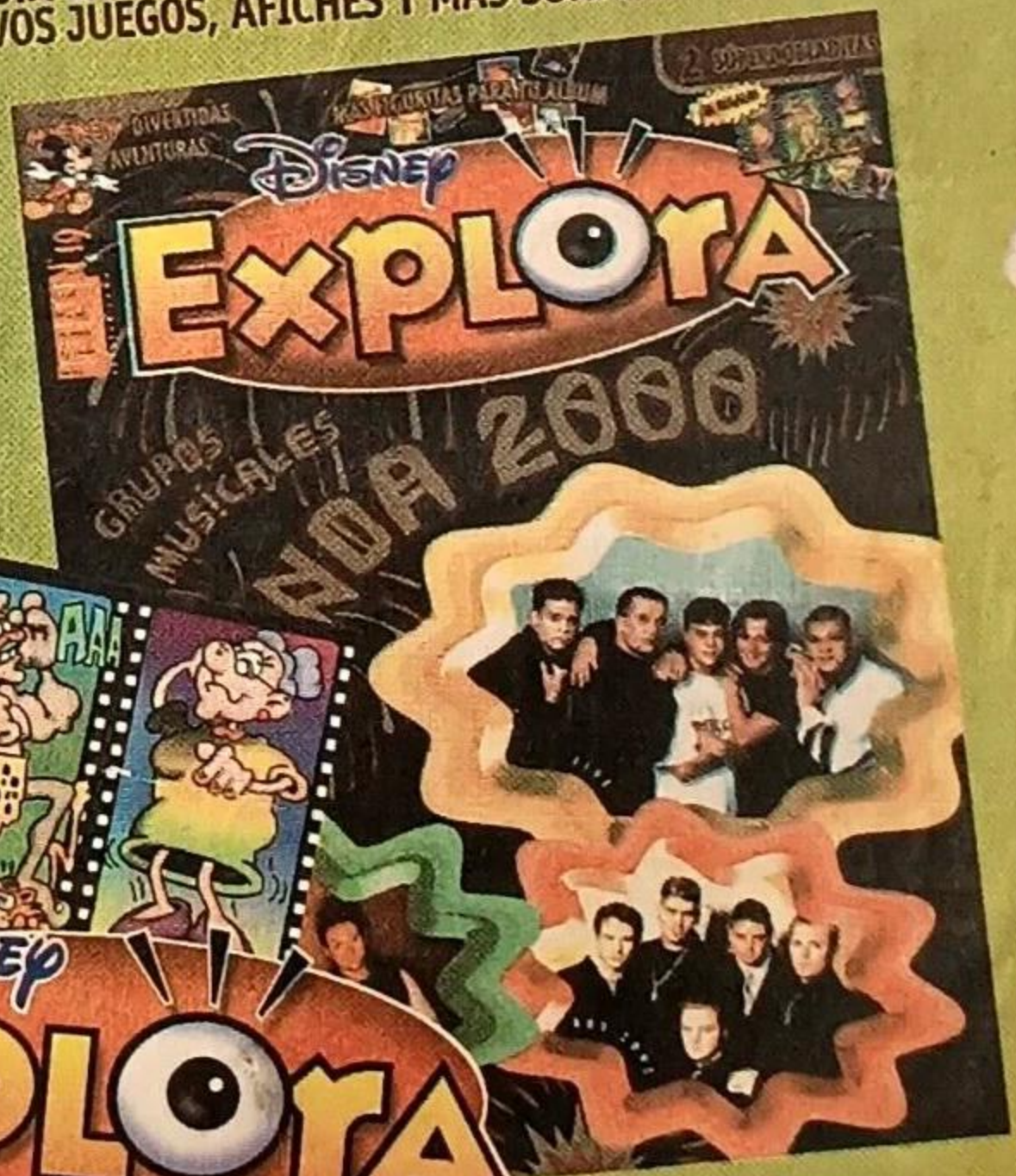
COMODIN GUARDALO PORQUE TE SACARA DE APUROS

¡AHORA A DIVERTIRTE!

POKÉMON

CUIDADO VIENE CARGADA

AHORA TU REVISTA EXPLORA VIENE MAS CARGADA QUE NUNCA !!!
CON NUEVOS JUEGOS, AFICHES Y MAS SORPRESAS !!!



© DISNEY
unhouse

Y MUY PRONTO UNA NUEVA AVENTURA

Búscala todos los sábados en tu quiosco favorito.

por sólo S/. 10.00